Jailana Souza Saraiva

PROJETOS ESCOLARES em formato HÍBRIDO

Manifesto para uma educação inclusiva e gamificada

Editora Amplamente

PROJETOS ESCOLARES

em formato

HÍBRIDO

Proposta metodológica de projeto para práticas inclusivas e gamificadas

Jailana Souza Saraiva

EDITORA AMPLAMENTE

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S246p

Saraiva, Jailana Souza
Projetos escolares em formato híbrido [recurso eletrônico] : proposta metodológica de projeto para práticas inclusivas e gamificadas / Jailana Souza Saraiva. — 1. ed. — Natal [RN] : Amplamente, 2026.
Formato: ebook · Modo de acesso: world wide web · Inclui bibliografia
ISBN 978-65-5321-125-4 (recurso eletrônico)

1. Ensino híbrido – Brasil. 2. Tecnologia educacional – Brasil. 3. Inclusão digital. 4. Prática de ensino. 5. Livros eletrônicos. I. Título.

CDD: 371.330981 · CDU: 37.091.33(81)

Carla Rosa Martins Gonçalves — Bibliotecária — CRB-7/4782

Editora Amplamente · Empresarial Amplamente Ltda. · CNPJ: 35.719.570/0001-10
publicacoes@editoraamplamente.com.br · www.editoraamplamente.com · (84) 99707-2900
Natal – Rio Grande do Norte – Brasil

Copyright do Texto © 2026 Os autores · Copyright da Edição © 2026

Editora Amplamente
Editora-Chefe: Dayana Lúcia Rodrigues de Freitas
Assistentes Editoriais: Caroline Rodrigues de F. Fernandes; Margarete Freitas Baptista
Projeto Gráfico e Diagramação: Luciano Luan Gomes Paiva; Caroline Rodrigues de F. Fernandes
Revisão por pares: Revisores

Creative Commons: Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC-BY-NC-ND).

SUMÁRIO

Apresentação 9

Introdução 11

Capítulo I — Marco Teórico 17

1.1 O Ensino Híbrido nos Atuais Modelos de Educação no Brasil 18

1.2 Práticas Inclusivas no Processo de Ensino-Aprendizagem 22

1.3 Papel da Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem 25

1.4 A Metodologia como Resultado Científico 28

Capítulo II — Percurso Metodológico 33

2.1 Enfoque metodológico 34

2.2 Tipo de estudo 35

2.3 Contexto, participantes e período da pesquisa 36

2.4 Estudo e aplicação do projeto 42

Capítulo III — Resultados e Discussão 49

Capítulo IV — Considerações Finais 57

4.1 Proposta de Melhoria 59

Referências 62

Apêndice — Questionário 68

NOTA DA AUTORA

Este livro nasce da inquietação de quem acredita que educar vai muito além de transmitir conteúdos. Em um tempo marcado pela velocidade das informações, pelas transformações digitais e pelas mudanças profundas nas formas de aprender e se relacionar, a escola é chamada a se reinventar — mas sem perder aquilo que a torna essencialmente humana.

Ao longo dos últimos anos, muito se falou sobre inovação, metodologias ativas, ensino híbrido e tecnologias educacionais. Entretanto, em meio a tantas mudanças, uma questão permanece central: qual é o verdadeiro papel do professor nesse novo cenário?

Esta obra surge como uma defesa da autonomia docente, da liberdade criativa e do protagonismo intelectual do educador dentro da sala de aula. Mais do que apresentar ferramentas ou estratégias pedagógicas, o propósito deste livro é provocar reflexão sobre a necessidade de resgatar o professor como sujeito criador, pesquisador, mediador e construtor de experiências significativas de aprendizagem.

A educação não pode se reduzir a modelos engessados, plataformas automatizadas ou práticas repetitivas que silenciam a identidade pedagógica do educador. Pelo contrário: quanto mais avançam as tecnologias, mais necessária se torna a presença de professores capazes de pensar criticamente, adaptar metodologias, estimular o diálogo, despertar curiosidade e construir caminhos junto aos

estudantes.

Foi a partir dessa compreensão que nasceu a proposta apresentada nestas páginas. Por meio de experiências práticas, projetos gamificados, estratégias inclusivas e percursos formativos colaborativos, este livro busca demonstrar que inovação não significa substituir o professor, mas potencializar sua atuação, ampliando possibilidades de criação, participação e transformação social.

A proposta aqui defendida valoriza uma educação em que o estudante deixa de ser mero receptor de informações para tornar-se participante ativo da aprendizagem, enquanto o professor assume novamente seu lugar de intelectual da educação: alguém que pesquisa, interpreta a realidade, cria metodologias e transforma contextos por meio do conhecimento.

Mais do que oferecer respostas prontas, este livro é um convite. Um convite para repensarmos a escola, reconstruirmos vínculos, recuperarmos o sentido da aprendizagem e reafirmarmos a educação como espaço de autonomia, humanização e esperança.

Que estas páginas inspirem práticas mais livres, colaborativas e significativas — e que ajudem a fortalecer o papel do professor como protagonista das transformações educacionais do século XXI.

APRESENTAÇÃO

A educação contemporânea vive um momento de profundas transformações, impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais e pela necessidade de tornar os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, inclusivos e motivadores. Nesse contexto, a presente obra apresenta uma proposta metodológica inovadora que integra os princípios do ensino híbrido e da gamificação, oferecendo caminhos práticos para educadores que buscam renovar suas práticas pedagógicas e aproximar a escola da realidade vivenciada pelos estudantes.

Em Projetos Escolares em Formato Híbrido: Proposta Metodológica de Projeto para Práticas Inclusivas e Gamificadas, a autora Jailana Souza Saraiva compartilha reflexões, experiências e estratégias voltadas para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e acessíveis. A obra parte da compreensão de que os espaços presenciais e virtuais não devem ser vistos como realidades distintas, mas como dimensões complementares que potencializam o desenvolvimento integral dos alunos.

Ao longo do livro, são apresentados fundamentos teóricos e propostas metodológicas que evidenciam o potencial da gamificação como ferramenta de engajamento e aprendizagem. A utilização de elementos presentes nos jogos, associados aos objetivos educacionais, favorece a participação ativa dos estudantes, desperta o interesse pelos

conteúdos e contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como autonomia, colaboração, criatividade e resolução de problemas.

Outro aspecto relevante desta obra é a valorização das práticas inclusivas. A proposta metodológica apresentada busca contemplar diferentes perfis de aprendizagem, respeitando as singularidades dos estudantes e promovendo oportunidades mais equitativas de participação. O uso de plataformas digitais, recursos interativos e estratégias diversificadas amplia as possibilidades de acompanhamento, registro e avaliação da aprendizagem, fortalecendo a relação entre ensino, tecnologia e inclusão.

Esta publicação constitui uma importante contribuição para professores, gestores, pesquisadores e estudantes da área educacional que desejam compreender e implementar propostas alinhadas às demandas da educação contemporânea. Mais do que apresentar um modelo de ensino, este livro convida o leitor a refletir sobre novas formas de ensinar e aprender, demonstrando que a inovação pedagógica pode transformar a escola em um espaço mais conectado, colaborativo e significativo para todos.

INTRODUÇÃO

A educação sistematizada no ensino básico tem passado por transformações severas ao redor do mundo, principalmente desde o início da pandemia do Covid-19, nos anos de 2020 e 2021, quando o ensino remoto foi colocado de maneira emergente para além do ensino superior — que já o praticava —, mas no ensino básico, que experimentava esse cenário pela primeira vez. Mudanças e adaptações foram necessárias para promover acesso e educação de qualidade aos discentes.

Visando diminuir a desigualdade, integrar a atenção e motivação dos alunos, muitas propostas foram lançadas para dar conta desse novo desafio. Assim como foi necessário o investimento e adaptação às plataformas digitais de ensino, repensando estratégias para não fazer parar a educação, nesse contexto precisamos levar também em conta que vivemos em uma era de revolução digital, em meio a uma atmosfera na qual precisamos reinventar os eventos estudantis e a integração escolar, aliando a tecnologia a uma visão humanizada e fazendo sobreviver os projetos multidisciplinares por meio do ensino remoto.

> "A utilização de determinada tecnologia como suporte à EAD (Ensino à distância) não constitui em si uma revolução metodológica, mas reconfigura o campo do possível."
>
> **Peraya, 2002, p. 49**

Foi observado que, durante o tempo de pandemia, os eventos escolares tiveram que ser pausados ou reestruturados para se estudar e pesquisar uma melhor forma de os estudantes do ensino básico se integrarem com os mesmos. Entretanto, essa temática aflorou ainda um pouco mais quando houve o retorno do ensino presencial, onde se viu a necessidade de continuar com o contexto da tecnologia dentro do formato.

Observação de campo

Apesar de os estudantes serem completamente adeptos à tecnologia, observa-se que eles criaram uma resistência a continuar usando a mesma na parte educacional no retorno presencial, apenas continuando seu uso para meios recreativos.

Faz-se necessário pensar, assim, em priorizar não apenas a disseminação de conteúdo, mas a integração de conhecimentos, socialização de saberes e de relações de vida. Reivindicamos a necessidade da interdisciplinaridade de conteúdos, alinhada com a abordagem das multilinguagens das competências e habilidades tecnológicas para que haja uma atualização do fazer docente e de gestão escolar nesse processo integrativo, já que os eventos escolares são produtos de uma equipe de comunidade escolar. O desafio é: como continuar utilizando a tecnologia e os recursos online no retorno ao ensino presencial?

Levando como base os eventos já existentes no calendário escolar das instituições, a seguinte proposta

tratou de atuar no sistema híbrido, com ações presenciais e online, utilizando-se de ferramentas e percursos que despertem a tecnologia como parte do cotidiano docente e discente usual, fomentando a interatividade, normalizando a usabilidade dos meios tecnológicos, simplificando e tornando prático o processo de trabalho, além de tornar divertido e instigante todo o processo gamificado.

Esta proposta teve como intenção orientar professores a usarem as TIC a seu favor na concepção e criação de projetos escolares, principalmente os que se tornaram um evento, para o fazer metodológico que inclua a tecnologia como fonte de organização, planejamento, suporte, disseminação do conhecimento e integração. Pensando nas várias atmosferas educacionais, a proposta é flexibilizada à realidade de cada escola, adequando as realidades e a inclusão, fazendo com que seja um processo onde a falta de recurso seja contornada com alternativas em que o professor e aluno possam se integrar ao projeto como um todo.

Problema

Como aperfeiçoar o projeto escolar em formato híbrido "Feira das Profissões" dos alunos de 1º ano, no ensino básico, na Escola Educar Sesc II Fortaleza, Ceará, Brasil, em 2022?

Perguntas de Investigação

- Como as metodologias ativas são aplicadas dentro do projeto?
- Como o discente lida com um projeto gamificado com o uso das tecnologias dentro do percurso formativo?

• Quais os impactos e reflexões que um projeto híbrido causa na aprendizagem discente?

Objetivo Geral

Propor uma metodologia para práticas inclusivas e gamificadas que aperfeiçoe o projeto escolar em formato híbrido "Feira das Profissões", dos alunos de 1º ano, no ensino básico, na Escola Educar Sesc II Fortaleza, Ceará, Brasil, em 2022.

Objetivos Específicos

• Descrever a ação metodológica e o uso das metodologias ativas dentro do projeto "Feira das Profissões".

• Realizar o detalhamento do percurso formativo dentro do projeto pedagógico.

• Elencar os recursos tecnológicos como uma ferramenta de aprendizagem dentro do percurso híbrido gamificado.

• Refletir processos formativos através da gamificação para aprofundar a aprendizagem.

É percebido que a educação precisa ser transformada com propostas que se atualizem com as novas gerações, visto que a tecnologia está cada vez mais ocupando os espaços e a vida das pessoas. Usá-la como um recurso educacional seria primordial para uma metodologia mais inovadora, precisa, dinâmica e que pudesse se aproximar, principalmente, do público juvenil. Os jovens dessa geração estão em busca de ambientes de aprendizado mais dinâmicos e que reflitam os seus reais interesses. Entretanto,

o educador também precisa de uma formação que o faça chegar ao ideal do que essa geração precisa.

> "Não há como desenvolver estratégias de ensino e aprendizagem juntamente com os alunos quando o próprio educador não foi formado para a criação dessas estratégias e nem desenvolveu as habilidades tecnológicas que são cada vez mais necessárias em um mundo altamente globalizado e conectado."
>
> **Aguiar, 2020, p. 22**

Sabendo que é importante trabalhar a inclusão e acessibilidade, é fato que a escola em que foi feita a pesquisa dispõe de alunos de várias classes etárias, sociais e com necessidades específicas, fazendo com que o olhar do projeto fosse mais sensível e atento a essas especificidades. Portanto, apostar em uma prática coletiva, em que uns possam ajudar aos outros, foi necessário para que o processo fosse democrático e inclusivo. Os recursos foram adaptados, desde o aparato tecnológico fornecido pela escola até a adaptação de aplicativos e interfaces que pudessem funcionar em smartphones, para que o aluno não dependesse de ter um computador em sua casa.

A investigação serviu como proposta metodológica para novas perspectivas de ensino, entendendo que a relevância social é trazer um novo modelo de estudo/ensino dentro das instituições, que seja instigante para o professor versus aluno, onde puderam ser exploradas as soft skills para a vida profissional e acadêmica do estudante — chegando assim à Educação 5.0, que Fontanela, Santos e Albino (2020) listam como um conjunto de fatores para a Sociedade 5.0: pleno

uso das tecnologias da informação e comunicação, centrado no ser humano, participação de todos e valores compartilhados de sustentabilidade, inclusão, eficácia e poder da inteligência.

A presente dissertação será embasada pelo marco teórico que contemplará perspectivas relacionadas ao Ensino Híbrido, Gamificação e Aprendizagem com o uso de tecnologias, para que possa estruturar a linha de raciocínio da proposta metodológica do projeto, onde serão colocadas as informações, instruções, desenvolvimento prático e direcionamentos da pesquisa, bem como uma reflexão final.

CAPÍTULO I páginas 17–32

01

Marco Teórico

Fundamentos sobre ensino híbrido, práticas inclusivas e gamificação como pilares da proposta metodológica.

I

Ensino Híbrido | Inclusão Digital

Gamificação | Educação 4.0 e 5.0

1.1 O Ensino Híbrido nos Atuais Modelos de Educação no Brasil

Para embasar a proposta desta dissertação, é fundamental começar pela perspectiva do ensino híbrido. Partindo do ponto em que os diferentes tipos de ensino foram repercutidos no período pré e pós-pandêmico — antes visto como certo método a ser implantado lentamente com o decorrer dos anos, em uma perspectiva quase irreal —, após o período pandêmico, com o uso emergente do ensino remoto, o modo de ver todos os ensinos classificados dentro da esfera do EAD teve uma divisão de pensamentos, ora radicalmente contra, ora a favor. Não se pode esquecer que uma simples tarefa de casa, que o professor passava ao aluno em sala, já incutia um ensino híbrido através da prática de exercício em seu domicílio. O que ainda cria resistência é o modo como a tecnologia deve ser usada para as práticas educacionais.

Conforme Ferri, Grifoni e Guzzo (2020), o híbrido reforça o sentimento de pertencimento em comunidade, melhorando as interações sociais e a colaboração entre os agentes da educação. No Brasil, enfrentamos, no pós-pandemia, uma desestruturação e saturação no processo de ensino remoto, que pode ser vista de dois lados: no ensino básico, os alunos insistem em fazer o uso do celular em sala de aula, porém, quando se trata de atividades escolares que compreendem o ensino híbrido, demonstram certa fadiga em executar essas ações usando as tecnologias, enquanto o professor também se demonstra relativamente saturado do modelo de aula.

No ensino superior, o número de estudantes que procuram o ensino remoto ou semipresencial aumentou, ao passo que se pode constatar que o modelo de aula otimiza o tempo, o deslocamento e os custos com transporte. Isso nos leva a pensar sobre todo o processo de evolução dos modelos de educação ao longo do tempo, e que seja feita uma anamnese plena de como essas raízes do ensino híbrido já existiam, mas o contexto como nos foi cobrado o uso é que pode ter gerado um transtorno em massa.

Sabemos que a Educação 1.0, que remonta ao período eclesiástico, tinha como princípio a aproximação da sociedade em torno das igrejas. As primeiras escolas, chamadas Escolas Paroquiais, remontam ao século XII e limitavam-se à formação de eclesiásticos. Após esse período, existiu a Educação 2.0, no final do século XVIII, quando a Revolução Industrial, fortemente influenciada pelo capitalismo, tinha como foco a força da mão de obra e a estruturação das linhas de trabalho — um processo cujo conhecimento se empenhava na parte técnica da formação profissional, em que o professor detinha todo o conhecimento que seria passado ao aluno.

A partir do momento em que a internet (1990) começou a fazer parte do processo de comunicação humana, criou-se uma necessidade de enxergar a comunicação digital como um aliado ao ensino e à transmissão do conhecimento. O

Brasil possui uma Associação Brasileira de Ensino a Distância (ABED) e, segundo os dados históricos, a história da educação a distância no Brasil começou em 1904, com uma matéria publicada no Jornal do Brasil, onde foi encontrado um anúncio nos classificados oferecendo curso de datilografia por correspondência (Abed, 2011).

De forma oficial, a educação a distância surgiu pelo Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005, que posteriormente foi revogado. Sua atualização ocorreu pelo Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, vigente até a atualidade, que define a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, políticas de acesso e acompanhamento e avaliação compatíveis.

Com a internet sendo um importante mecanismo de transmissão do conhecimento, comunicação e informação, como ficaria a figura do professor perante o acesso livre a esses recursos, já que no período anterior ele era o único detentor do conhecimento? É importante destacarmos que foi desse ponto de partida que essa nova revolução tecnológica enfatizou a importância do professor como norteador e articulador dos conteúdos, ou seja, orientador.

> "O essencial se encontra em um novo estilo de pedagogia, que favorece ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede. Nesse contexto, o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto de conhecimentos."
>
> **Lévy, 1999, p. 158**

Entretanto, ao falarmos de Educação 4.0, precisamos pensar socialmente se as instituições de ensino estão adaptadas a essa realidade, pois, quando tratamos de levar a tecnologia para a sala de aula, questões como orçamento público para educação e acesso do aluno a esses recursos aparecem como perspectivas a melhorar. A educação 4.0 é ainda um ideal a ser perseguido no Brasil, pois, na prática, são muitas as dificuldades para sua implantação, que vêm de várias instâncias — desde as instituições educacionais, a família, os próprios alunos, até os professores e a sociedade de forma geral (Consolo, 2020, p. 113).

Contudo, já se ouve falar na Sociedade e Educação 5.0, que, além do uso de tecnologias, tem por objetivo trabalhar de forma universal as habilidades socioemocionais como um pilar para a construção educacional, psicológica e profissional, apostando em uma nova perspectiva de como encaramos e lidamos com a função do ser humano para com o mundo — ou seja, usar as tecnologias para o bem-estar social.

Pensar a Educação 5.0 pressupõe o entendimento de que conhecimentos digitais e tecnológicos são importantes, mas

que é preciso ir além, considerando também as competências socioemocionais (Felcher; Folmer, 2021b). As tecnologias educacionais precisam estar adequadas e adaptadas à sociedade, pois as tecnologias devem servir ao ser humano, não o inverso. O aprendizado ativo e colaborativo compreende parte das soft skills, junto com as competências socioemocionais, para que habilidades e estratégias sejam trabalhadas de forma a fixar o conhecimento e trabalhar o espírito de colaboração, interação e troca de conhecimentos. O empreendedorismo vem como resultado de todas essas habilidades trabalhadas, usando a criatividade e a inovação para o preparo no mercado de trabalho.

No Brasil, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) já rege princípios da Educação 4.0 e 5.0 em sua matriz de habilidades e currículo do ensino básico. Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a "educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza" (Brasil, 2013).

O papel do professor no ensino híbrido é fazer com que o aluno possa ser incluído no uso da tecnologia para aprender e que o conteúdo aprendido tenha relevância não só na vida escolar, mas em toda a sua atmosfera humana. O papel do aluno é encarar as novas ferramentas e desafios com engajamento, criatividade e reflexão. E, por último, a escola,

cujo papel fundamental é buscar e promover a inclusão e elaborar projetos em que o aluno se sinta assistido e acolhido.

Vários modelos educacionais diferentes são baseados em uma mistura de presença presencial e remota em sala de aula e trabalho remoto por meio de e-learning. A descrição inicial usada por Garrison e Kanuka (2004) refere-se à "prática cada vez mais prevalente da convergência da aprendizagem assíncrona baseada na Internet com abordagens face a face". Na literatura acadêmica, muitos autores têm se referido ao blended learning como modo misto, híbrido ou blended. A diferença reside no fato de que, na aprendizagem híbrida, os componentes online visam substituir parte do tempo gasto fisicamente em sala de aula.

Junto a esses novos modelos, antes da pandemia já era realizada no Brasil a sala de aula invertida — um modelo instrucional de aprendizagem combinada que inverte a construção tradicional de conteúdo entregue em sala de aula e depois seguido por atividades realizadas fora dela. Devido à suspensão contínua das aulas, o professor mudou para uma sala de aula invertida: os alunos cobrem o conteúdo da aula preparada em casa, enquanto o tempo da aula é reservado para interação (Velegol, Zappe; Mahoney, 2015).

1.2 Práticas Inclusivas no Processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Básico

Quando se fala em prática inclusiva, é fato que se trata de uma temática cujo exercício do "olhar social" é pertinente

para se introduzir o conceito de inclusão. Ao nos depararmos com essa temática, é comum pensar em portadores de necessidades específicas; entretanto, o conceito de inclusão é mais amplo, pois nos põe diante do fator equidade para as diferenças cognitivas, sociais, econômicas, entre outras.

Ao pensar no incluir, durante todo o processo de ensino-aprendizagem do projeto, é colocado em pauta o alcance que esta prática vai ter na vida daquele aluno. O aluno precisa ser conduzido na utilização de ferramentas tecnológicas de forma que possa encontrar a si e a seus colegas, trabalhando individualmente ou estabelecendo vínculos para trabalhos coletivos, tornando-se capaz de personalizar seu próprio uso, com responsabilidade e autonomia (Santos; Alves; Porto, 2018).

É imprescindível que o docente faça uma análise prévia do perfil social e cognitivo dos alunos, assim como uma análise dos recursos escolares, para que haja, a partir do básico possível de recursos, a viabilidade do processo, a fim de que o discente não se frustre ou desestimule pela falta de recursos. É importante que a metodologia e os perfis sejam flexíveis para que haja uma inserção natural daquele aluno ao contexto aplicado e que ele se sinta acolhido com a proposta. Alguns pontos precisam ser levados em consideração ao elaborar um planejamento e metodologia inclusivos:

- Qual o recurso tecnológico mais acessível para a maioria dos estudantes?
- Para quem não possui o recurso tecnológico, essa alternativa é oferecida dentro da escola para que a habilidade seja praticada de forma autônoma?

- As equipes formadas compartilham esse recurso entre si?
- Existe um profissional de AEE (Atendimento Educacional Especializado) na escola para sugerir atividades e métodos para os alunos com necessidades específicas?
- Quais são as habilidades e competências a serem trabalhadas com os alunos PNE?

O professor deve ter as estratégias para realizar uma metodologia satisfatória que seja inclusiva. Para isso, a instituição educativa deve ser ativamente participante da construção de um currículo flexível e adaptado à realidade dos estudantes, com diferentes tipos de ensino e avaliação, segundo suas competências (Papim; Araújo; Paixão; Silva, 2018, p. 18).

> "Políticas, práticas e culturas que respeitem a diferença e a contribuição ativa de cada aluno para a construção de um conhecimento partilhado. Procura por esse meio alcançar, sem discriminação, a qualidade acadêmica e o contexto sociocultural de todos os alunos."
>
> **Comenius, 2012, p. 2**

Para a construção do processo, é preciso também estabelecer a noção de colaboração e desconstruir o ensino retrógrado pautado na competitividade, que por muitas vezes torna-se um método excludente. O professor deve assumir o papel de facilitador dentro da escola, onde o aluno possa ser o protagonista dentro do processo de ensino-aprendizado, que deve ocorrer de forma integrada (Carara, 2016, p. 8).

É possível também elucidar a aprendizagem por pares, que consiste na aprendizagem por meio da interação social entre os estudantes. O fato de lidarem com uma questão-problema e formarem equipes para estruturar a resolução, organização e mediação de conflitos faz com que haja a inclusão e a participação de diferentes vozes e pontos de vista que podem se somar, melhorando o processo intelectual, cognitivo e social. Eisen (1999) sugeriu seis qualidades de parcerias entre pares: envolvimento voluntário, confiança, status não hierárquico, duração e intensidade da parceria levando à proximidade, reciprocidade e autenticidade.

> **O principal benefício da aprendizagem entre pares é que ela promove uma habilidade transferível que os alunos podem aplicar a outros cursos e ambientes profissionais do mundo real, também promovendo a aprendizagem ao longo da vida, além de estar ligada às capacidades genéricas de trabalho em equipe e às habilidades interpessoais que os empregadores valorizam (Tan, 2003).**

A aprendizagem entre pares é uma "atividade de aprendizagem recíproca bidirecional" (Boud et al., 2001, p. 3), na qual há benefício mútuo para as partes envolvidas. A natureza recíproca da atividade é fundamental, pois os alunos não têm poder uns sobre os outros em virtude de sua posição ou responsabilidades. Ela pode ser informal — quando os alunos discutem palestras, trabalhos e projetos em ambientes sociais casuais — e formal, quando o trabalho

em grupo é explicitamente agendado em cursos. É fundamental que a criança e o adolescente, no seu período estudantil, desenvolvam tais habilidades, para que na idade adulta conquistem um desempenho mais maduro na vida pessoal, no mercado de trabalho e nas vivências sociais.

1.3 Papel da Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Básico

O ser humano, por si só, precisa de um propósito, estímulo e recompensa para seu ritmo de vida. Mesmo que o termo gamificação seja derivado da palavra gamification, do inglês, que faz relação a jogos, a gamificação não é só um processo de incorporar um jogo ao ensino ou a determinada atividade profissional. Sua conceituação é muito mais ampla e pode ser pensada como um mecanismo de ação e recompensa pelas habilidades vividas e desempenhadas no processo de ensino e aprendizagem.

Gamificar é dar um percurso para ser desenvolvido, onde podem ser trabalhadas estratégias, raciocínio lógico e conjunto de conteúdos, e dentro desse percurso o que vai sendo aprendido tem que fazer conexão e sentido com a proposta final. Diante disso, a gamificação não se trata só de uma estratégia tecnológica: se existe uma fonte de motivação, recompensa e entretenimento aliada ao ensino e à aprendizagem, existe prática gamificada.

> "A essência não está na tecnologia, mas sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem, os sistemas de decisão e de recompensa, elevando os níveis motivacionais e de engajamento."

> Busarello, 2016, p. 42

Quando uma criança começa a aprender através da musicalização, dos jogos de roda escolares, das brincadeiras que a fazem aprender o alfabeto, ou de jogos como Minecraft — que ensina como construir edificações — ou The Sims — que trabalha fatores de vida profissional, financeira e social —, estamos falando de processos de gamificação. Isso pode ser mais simplificado com qualquer atividade que vá estimular uma trilha de recompensa com os discentes, transformando esses conhecimentos em conexões e memórias de longo prazo. Segundo Thomaz (2018), a adolescência é a etapa em que relações emocionais amadurecem e algumas situações, como as traumáticas e as de prazer, são amplamente memorizadas.

Um ponto importante do processo de gamificação é que as propostas incluam processos inclusivos para que a experiência se aproxime do aluno. Recursos visuais, sonoros e táteis, bem como atenção ao público-alvo e a adequação para os mesmos, são fatores necessários para não se tornar uma experiência desestimulante.

Neste tocante, para conceituar de forma clássica, usaremos como referencial o Socioconstrutivismo de Vygotsky, para embasar como a interação social — mesmo que remota —, as ferramentas externas (físicas, do contato social) e internas (emocionais, do contato individual) contribuem para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dentro da gestão de colaboração. A perspectiva de Vygotsky sobre a superação do aluno ao se deparar com conteúdos desafiadores torna-se pertinente ao cenário atual, no que se refere à capacidade de aliar a

tecnologia com as plataformas de e-learning para gerenciar o tempo de estudo e enfrentar desafios de adaptação à aprendizagem remota.

É necessário aprender a aprender, principalmente quando a educação passa por processos de mudança. Guevara (2018), em sua publicação Educação para a Sociedade 5.0, defende que hoje não somos mais a Sociedade do Conhecimento, e sim a Sociedade da Consciência, e organizou um mapa mental sobre as aprendizagens fundamentais para a sociedade atual: aprender a conhecer (aspectos cognitivos), aprender a fazer (hard skills), aprender a viver em conjunto (soft skills) e aprender a ser (formação da identidade), transcendendo para os valores principais de qualidade de vida, inclusão e sustentabilidade.

Quando se trata de estratégia de aprendizagem, podemos citar as metodologias ativas que, segundo Antunes (2017), entram no conceito de learning by doing ("aprender fazendo"): o aluno precisará de uma orientação direcionada pelo professor, mas ele será o protagonista do processo. Como salienta Bacich (2020), as experiências digitais são personalizadas, e a tecnologia funciona como um mecanismo que ajuda na aprendizagem — é um meio e não o fim. O professor deve estar constantemente atualizado com as novas gerações, as novas tecnologias e o fazer metodológico para que não entre em defasagem e construa um muro entre a sua geração e a quem leciona, devendo unir pontes e ser um facilitador dos processos na educação formal e informal.

1.4 A Metodologia para Práticas Inclusivas e Gamificadas no Ensino Híbrido como Resultado Científico

Quando falamos em educação, sempre nos vem à mente uma sala de aula, o professor e diversos alunos enfileirados em suas carteiras, com seus materiais sobre a mesa, e o professor à frente apresentando conteúdos em uma lousa. Esse modelo está enraizado em todos nós, vivido e visto também em filmes, livros e séries. Não se pode apenas jogar fora este modelo, mas devemos ampliar a nossa forma de encarar a sala de aula e a educação.

O aluno mudou: ele não se vê mais preso aos conteúdos passados pelo professor, e este modelo não é mais aceito por ele. Hoje os alunos precisam ser muito mais estimulados para que se possa prender sua atenção, pois a facilidade com que conseguem informações é de apenas um clique. O aluno mudou e o professor também deve mudar, atento a essas mudanças e à utilização de ferramentas que o auxiliem a prender a atenção do aluno, ajudando-o a interagir e a falar a mesma língua tecnológica.

Não é possível dizer que exista algum modelo que se deva seguir amplamente; devemos levar em consideração diversos fatores que cada país, estado, cidade, município e escola vivem no seu contexto social. A adaptação de algum modelo ou a criação de novos modelos vai depender dos alunos a serem abordados, de sua realidade e dos problemas que aquela sociedade vivencia. Devemos personalizar a educação para cada indivíduo.

Estas mudanças e aperfeiçoamentos estão previstos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, onde os

sistemas de ensino devem promover a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes aperfeiçoamento continuado (LDB — Lei nº 9.394/96). Faz-se necessário esse aperfeiçoamento, pois as novas mudanças tecnológicas trazem inúmeros desafios em uma época em que o perfil dos estudantes está totalmente voltado para o uso dessas ferramentas.

Atualmente, as metodologias de ensino têm sido, sem dúvida, impactadas pela tecnologia. Abordagens centradas no professor evoluíram para abordagens centradas no aluno, contribuindo para engajá-lo no processo de aprendizagem e não ser apenas "recipiente vazio que recebe passivamente o conhecimento" (Lakoff; Johnson, 1980). Com base em Weimer (2002), as abordagens centradas no aluno "concentram a atenção diretamente na aprendizagem: o que o aluno está aprendendo, como está aprendendo, as condições sob as quais aprende, se está retendo e aplicando o aprendizado e como o aprendizado atual o posiciona para o aprendizado futuro".

A tecnologia ajudou a melhorar as abordagens centradas no professor. A sala de aula invertida (Bergmann; Sams, 2012) é um exemplo claro em que a tecnologia ajudou a mudar a estrutura de ensino, deixando palestras gravadas para trabalhos de casa e, em seguida, empregando o tempo em sala de aula para realizar tarefas e promover discussões.

O trabalho de gamificação é um componente avaliativo que consegue fazer uma estrutura completa de testes das habilidades sociais, cognitivas e de amplo conteúdo. A avaliação é parte integrante da experiência de aprendizagem e, idealmente, "encoraja o interesse, o

compromisso e o desafio intelectual" (Ramsden, 2003, p. 180). A avaliação formativa, conforme Sadler (1989), inclui feedback e automonitoramento. Fazer um percurso híbrido e gamificado pode ajudar o aluno a dispor de um senso de acompanhamento e desenvolvimento através de um feedback 360º, no que tange à visão do professor, dos colegas de equipe e à autopercepção.

> **Por consequência, o discente, ao se identificar com jogos, obtenção de desafios, missão e recompensa, sente-se estimulado a evoluir para um propósito comum, num ambiente tecnológico que já lhe é conveniente e com um sistema que gera estímulo e identificação — o que nos leva a refletir sobre os impactos que o ensino híbrido pode causar na concepção de aprendizagem do indivíduo.**

02

Percurso Metodológico

Descrição do contexto, dos participantes e das etapas de aplicação do projeto Feira das Profissões ao longo de oito semanas.

Pesquisa quantitativa

101 participantes

Feira das Profissões

8 semanas

2.1 Enfoque Metodológico

No mundo impulsionado pela tecnologia de hoje, os professores podem não ser mais os únicos detentores do conhecimento na sala de aula. A introdução de iniciativas individuais, salas de aula on-line, modelos de aprendizado misto e o aumento geral da tecnologia nas salas de aula permitem que os alunos tenham muito mais acesso a informações constantes do que as gerações anteriores. A aprendizagem personalizada prospera neste ambiente rico em tecnologia, mas é insuficiente por si só para revolucionar a experiência de sala de aula de um aluno.

Os professores, por outro lado, são mais importantes do que nunca na preparação dos alunos para um mundo em constante mudança. Podem ser os guias que moldam as experiências educacionais de seus alunos, ajudando-os a se envolver com ferramentas de aprendizado que enriquecem e apoiam uma aprendizagem mais profunda, e podem usar plataformas de tecnologia para oferecer suporte ao aprendizado baseado em dados, personalizando o aprendizado de acordo com os interesses, paixões, pontos fortes e necessidades dos alunos.

Através da aplicação do modelo de projeto e da metodologia empregada, foram adotados procedimentos para a coleta de dados semanais, a fim de obter estatísticas acerca do modelo elaborado. O enfoque metodológico escolhido foi o quantitativo, que visa medir fenômenos relacionados ao nível de aprendizagem e interação dentro da plataforma usada e à aplicação de toda a estrutura dentro da apresentação do projeto. A estatística foi utilizada

para mensurar o entendimento e a vivência dentro de todo o percurso formativo, testando hipóteses quanto à concepção de conteúdo dentro da estrutura base, verificando sua causa versus efeito.

2.2 Tipo de Estudo

O projeto de pesquisa, de natureza quantitativa, foi instituído em três fases que estruturaram a coleta, a análise e a validação dos dados ao longo de todo o percurso formativo:

Fase 1	**Sequencial** Coleta e análise dos dados ao longo das 8 semanas de projeto
Fase 2	**Abordagem dedutiva** Teste de hipóteses com base no referencial teórico
Fase 3	**Comprobatória** Validação dos resultados com a pesquisa de feedback final

2.3 Descrição do Contexto, dos Participantes e do Período da Pesquisa

A pesquisa ocorreu na Escola Educar Sesc Fortaleza – Unidade II, formada por uma equipe de 28 docentes no ensino básico anos finais (6º ano a 1ª série do ensino médio), composta por, em média, 870 alunos. Entretanto, a pesquisa foi direcionada apenas aos alunos da 1ª série do turno da manhã e tarde (turmas A, B, AT), compreendendo um total de 100 alunos. A amostragem foi realizada por meio de

observação, questionário e análise documental.

Como aludimos, desde o início da pandemia, inúmeros processos tiveram que ser repensados e executados na gestão do conhecimento, fazendo com que entrássemos em um laboratório sem espaço para experimentos prévios. Atitudes para se obter subsídios básicos de ensino remoto foram tomadas por professores e instituições: criar o manual de comportamento do aluno online, fazer uma grande fusão de turmas, enfrentar os desafios da integração de alunos com necessidades específicas, aprender com novos sistemas avaliativos, assim como dominar o uso de diversas plataformas (Google Meet, Forms, Jamboard, Mentimeter, Calendar, Classroom, grupos de interação no WhatsApp, Plataforma Plurall), além de gravação e edição de aulas.

A atividade teve o objetivo de colocar o discente como centro do processo, incentivando-o a aprender de forma autônoma e participativa, tendo como norte a apresentação de conteúdo em um formato dinâmico, que mantenha o aluno no papel ativo de transmissão de informação e produção de conhecimento. Para isso, foi preciso refletir sobre a proposta da pedagogia humanista de Carl Rogers (1902-1987), para que os alunos conquistem confiança e autoestima em épocas de fragilidade emocional.

> "É essencial que o formador crie desde o início uma atmosfera ou um clima nos quais se desenvolverá a experiência real pelo grupo ou classe. Se ele é capaz de permitir a cada indivíduo expressar livremente o que deseja fazer, então ele contribui para criar um clima propício à aprendizagem."

> Rogers, 1969, p. 164

Os alunos do 1º ano do Ensino Médio se prepararam para um projeto chamado "Feira das Profissões — O caminho para o projeto de vida", que contemplou todas as quatro áreas do conhecimento (Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Códigos e Matemática e suas Tecnologias), sendo, portanto, um projeto multidisciplinar. O conteúdo foi concentrado em um bimestre completo (oito semanas), com uma aula de 50 minutos por semana, na qual, a cada encontro, os alunos desempenhavam um percurso dentro do mapa conceitual até chegar ao propósito final, utilizando-se de metodologias ativas.

A ideia de utilizar metodologias ativas e mesclá-las neste projeto é proporcionar um ambiente que oportunize aos discentes maneiras de pensar e interagir com o material, promovendo uma educação mais transformadora. Um modelo bastante interessante é a proposta da Cultura Maker, fundamentada na filosofia do "Do it Yourself" (DiY) e do "Do it with Others" (DiwO), que tem em sua base a ideia de que pessoas comuns podem construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos com suas próprias mãos (Cordova; Vargas, 2016, p. 2), fomentando autonomia, gestão de pessoas, engajamento, resolução de conflitos e colaboração.

Junto ao aprendizado, utilizamos também a Metodologia de Projetos, que propõe aos discentes criar uma "situação-problema", trabalhando uma solução baseada numa linha de raciocínio que estimula o trabalho em equipe e possibilita a descoberta de habilidades. Tendo em vista que este projeto também teve sua dinâmica desenvolvida não

apenas por EAD, mas de maneira presencial, é importante ressaltar o ensino híbrido como outra modalidade que se mescla às já citadas, criando um ambiente que flexibiliza o ensino.

Percurso Formativo — Mapa de Missões

A cada semana, os alunos desempenhavam um desafio dentro do mapa conceitual até chegar ao propósito final. O percurso completo equivalia a 1.000 pontos de XP:

Na primeira semana de projeto ocorreram duas etapas: acesso ao Google Classroom e orientações por vídeo. Dentro do sistema, há orientações estabelecidas pelo professor, que também é o polo que reúne todas as práticas e registros de aprendizado. Por meio da plataforma, os alunos fizeram um check-in, sinalizando presença e realizando um tour virtual através de um fórum de boas-vindas, trabalhando a interação e conexão com novas plataformas virtuais de ensino. Nesse processo foi aplicada a sala de aula invertida, desenvolvida pelos professores Jonathan Bergmann e Aaron Sams (2012).

Na segunda semana, os alunos foram encorajados a formar equipes e a inserir os respectivos grupos em um fórum criado no AVA. Com todos os grupos formados, foi usada uma ferramenta de sorteio online para que cada um recebesse sua área profissional a ser trabalhada. Ainda nessa semana, foram orientados a começar suas pesquisas, alimentando um documento normativo com todo o seu projeto durante o percurso formativo.

Na terceira semana, foi orientado que os alunos organizassem um Podcast: os grupos foram estimulados a buscar um profissional atuante na área requerida para uma entrevista de até dez minutos. Aspectos como clareza nas perguntas, objetividade nas falas e respeito à variação linguística regional foram orientados, além da criação de um QR Code para ser afixado nos espaços da escola. Através desta ação, os alunos trabalharam habilidades de fala, argumentação, comunicação verbal e criatividade.

Na quarta semana, na etapa do Mapa de Stand, os alunos construíram um protótipo ou desenho digital através de aplicativos (Canva, Procreate, Adobe Photoshop), aprendendo a planejar, gerenciar espaço e recursos e construir um banner com conteúdos relevantes, trabalhando habilidades de planejamento estratégico e princípios de ocupação de espaço através de mapa mental, organograma, síntese e infográfico.

Na quinta semana, a equipe foi guiada a construir um vídeo publicitário e postar nas redes sociais, divulgando suas pesquisas e o evento. O vídeo teve direcionamentos de padronização: até 1 minuto, áudio com direitos autorais ou de domínio público, alguma iniciativa de acessibilidade (legendagem, áudio-descrição) e uma edição clara e objetiva.

Na sexta semana, os alunos foram desafiados a construir um jogo para ser levado ao dia da feira — rápido, divertido, interativo, que testasse a atenção e a concentração das pessoas. Os alunos puderam optar por jogo físico ou digital. Foram sugeridas quatro atividades gamificadas: Quiz de Cards, Corrida do Conhecimento e Tabuleiro, todas validadas

pelo professor orientador antes da aplicação.

A sétima semana foi a execução do projeto como um todo: os alunos tiveram uma hora e meia para organizar seus stands e três horas para expor. Todas as etapas do processo formativo — o podcast, o QR Code, o vídeo, o banner, a criatividade, o discurso, a organização e o jogo — foram colocadas em estudo de campo. Na última semana, os alunos entregaram seus e-portfólios com todos os passos documentados e responderam a uma pesquisa de feedback sobre o processo.

2.4 Estudo e Aplicação do Projeto

Os sujeitos participantes fazem parte da primeira turma do ensino médio na escola. Eles cursam o ensino básico regular pela manhã e, à tarde, realizam um curso profissionalizante na área de administração e jogos digitais. O projeto da Feira das Profissões se apresenta na grade dos itinerários formativos da educação básica do novo ensino médio, que pedem propostas que apresentem o desempenho de soft skills e hard skills, assim como empreendedorismo, sustentabilidade e inovação.

Ao decorrer de todos os processos, foi constatado o desafio inicial de certa resistência dos alunos em voltar a utilizar a tecnologia como ferramenta educacional. Foram percebidos dois perfis de alunos: os que já tinham capacidade de resiliência com o uso de tecnologias e que de primeira conseguiram engajar-se no projeto, e os que vinham de outras escolas e estavam acostumados com um sistema diferente. Os alunos haviam recentemente finalizado um projeto de curtas-metragens no itinerário formativo de linguagens e já estavam pré-aquecidos para o projeto.

Divisão dos grupos por área do conhecimento

1ª Série A — Manhã	Linguagens, Códigos e Matemática	Letras, Música, Eng. de Software, Cinema, Ed. Física, Direito, Arquitetura, Eng. Civil
1ª Série B — Manhã	Ciências da Natureza	Medicina, Farmácia, Med. Veterinária, Psicologia, Biotecnologia, Enfermagem, Nutrição, Agronomia
1ª Série A — Tarde	Ciências Humanas	Pedagogia, Administração, Jornalismo, Geografia

Os apelos para reformar o ensino tradicional e transformar "o sábio no palco" no "guia ao lado", a fim de abrir caminho para estratégias de aprendizagem ativa centradas no aluno, provavelmente nunca foram tão altos quanto agora. Vários estudos demonstraram que a sala de aula invertida pode promover o envolvimento do aluno e uma abordagem mais ativa do aprendizado. Foi percebido que os alunos assistiam ao vídeo de instruções sempre que lhes era feita alguma pergunta no presencial, relatando que já estavam a par e instruídos pelo conteúdo audiovisual.

Os alunos da amostra geralmente apreciam a sala de aula invertida. As razões mais valorizadas foram o

aprendizado por meio de material de vídeo, a oportunidade de estudar em seu próprio ritmo, a flexibilidade e a mobilidade proporcionadas por aulas de vídeo acessíveis. Uma análise de correlação demonstrou fortes correlações significativas entre a apreciação dos alunos pela experiência da sala de aula invertida e atitudes positivas em relação ao vídeo como ferramenta de aprendizado, maior motivação e aprendizado mais ativo.

Ferramentas utilizadas para análise de dados

Google Classroom

Ensino híbrido: programação semanal, notas, comentários e correções

YouTube

Postagem do vídeo de instruções — sala de aula invertida

Canva

Logomarca do projeto, cartazes, banners, convites e material gráfico

Google Formulários

Pesquisa de satisfação e feedback, com estatísticas por gráficos

03

Resultados e Discussão

III

Análise dos dados coletados ao longo do projeto, com destaque para engajamento, gestão do tempo e desenvolvimento de soft skills.

Engajamento | Soft skills | 27 respondentes | Gamificação aplicada

O objetivo deste trabalho é identificar a influência das atividades de gamificação no sucesso acadêmico dos alunos, sua atitude em relação ao estudo e suas habilidades de aprendizagem cooperativa. O estudo demonstrou que os processos de aprendizagem enriquecidos por atividades de gamificação contribuíram para o sucesso do aluno, o que também está de acordo com a literatura.

Por exemplo, no estudo realizado por Karabacak (1996), foi afirmado que o uso de atividades de gamificação na fase final — ou seja, na fase de avaliação — oferece aos alunos a oportunidade de rever o que aprenderam. Além disso, também foi apontado que o uso dessas atividades na etapa final facilita a codificação visual e verbal das informações na memória de longo prazo, o que contribui para o sucesso do aluno.

A motivação é um grande desafio: somos todos motivados por muitas coisas diferentes, e não pela mesma coisa o tempo todo. Por meio da análise bibliográfica, podemos sintetizar a existência de conexões entre gamificação em termos de três aspectos: observação, loop de feedback e reforço. Quando a pessoa envolvida vê algum feedback sobre seu comportamento, ela tende a produzir uma resposta; e esse processo circular de ação, feedback e resposta tende a motivar o comportamento. Finalmente, o aprendizado ocorre pelo reforço dos estímulos — você faz uma conexão neural em seu cérebro entre uma ação e seu resultado.

A avaliação final desta pesquisa foi qualitativa, realizada online através de um questionário aberto destinado a obter

pontos de vista e opiniões dos participantes. Foi realizado um estudo com alunos de 14 a 17 anos, do primeiro ano do ensino médio, residentes nas cidades de Fortaleza, Caucaia e Maracanaú, com base nas percepções e pensamentos dos alunos acerca dos temas propostos.

Resultados da Pesquisa de Feedback

A seguir, são apresentados os principais resultados obtidos com os 27 respondentes do questionário aplicado ao final do projeto:

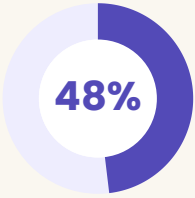
Tecnologia no estudo diário

todos responderam

Grupo realizou o projeto?

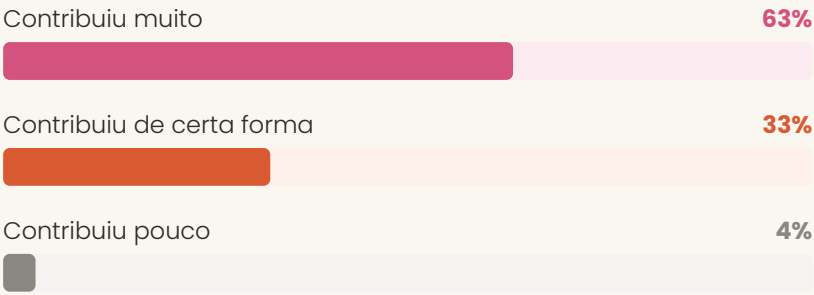
concluíram o projeto

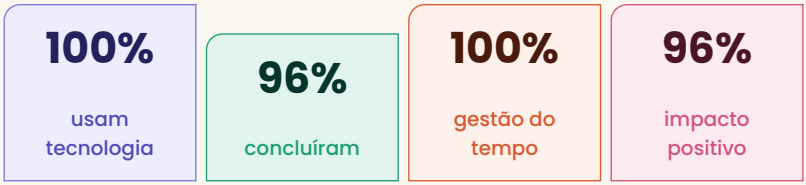
Ensino híbrido no cotidiano



acreditam ser possível

Contribuição do projeto para o desenvolvimento pessoal





As instituições educativas têm demonstrado grande interesse em incorporar a aprendizagem móvel (m-learning) no seu processo de ensino-aprendizagem (Moreira; Ferreira, 2017). Entretanto, deve haver uma preocupação redobrada por parte dos tomadores de decisão, pois não basta apenas aplicar e utilizar a tecnologia, mas desenvolver metodologias que permitam a integração adequada dessas tecnologias. No setor educacional, os princípios da gamificação podem ajudar a melhorar alguns aspectos do processo, aplicados com a intenção de ser mais do que entretenimento (Baxter et al., 2016).

As escolas de hoje têm vários desafios no que tange à motivação e ao engajamento dos alunos, e a gamificação — a incorporação de elementos de jogos em ambientes que não são jogos — oferece uma oportunidade de ajudar a resolver esses problemas. As escolas já possuem vários elementos semelhantes a jogos: os alunos ganham pontos por completar tarefas, que se traduzem em "emblemas" (notas), e "sobem de nível" no final de cada ano letivo. Contudo, algo nesse ambiente falha em envolver os alunos, enquanto jogos de tabuleiro e mundos virtuais os envolvem perfeitamente. Projetar um bom sistema gamificado não é simples e exige focar nos elementos fundamentais que tornam os jogos atraentes.

Os valores emocionais e sociais estão intimamente ligados à permanência do aluno nas escolas, já que alguns abandonam os estudos ou obtêm resultados ruins devido à falta de motivação (Fan; Wolters, 2014). A gamificação não está diretamente associada a habilidades e conhecimentos; em vez disso, afeta o comportamento, o envolvimento e a motivação dos alunos, o que pode levar à melhoria de seus conhecimentos e habilidades (Hsin-Yuan; Soman, 2013). Da mesma forma, Prensky (2001) apresentou a solução para o desengajamento dos alunos por meio da combinação de educação e entretenimento.

Kim (2012) verificou que as pessoas tendem a ser mais produtivas e mais engajadas em um contexto gamificado. Engajamento e motivação são dois conceitos intimamente relacionados que se sobrepõem em áreas de engajamento cognitivo e motivação intrínseca (Dörnyei; Ushioda, 2011). Davis e McPartland (2012) afirmam que a combinação de forte motivação e alto engajamento na tarefa permite uma experiência de aprendizagem bem-sucedida. Hamari et al. (2016) conceituam o engajamento como a ocorrência simultânea de concentração, interesse e prazer, encapsulando a experiência do fluxo.

A realização de uma feira das profissões revela-se como uma excelente ferramenta de reflexão, de produção de conhecimento e identificação com profissões de acordo com as afinidades. Além disso, o evento também contribui no aprimoramento pessoal dos estudantes de ensino médio, auxiliando na escolha profissional.

Cabe salientar que, de acordo com Teixeira et al. (2008), recomenda-se que as universidades divulguem informações aos estudantes sobre as oportunidades de cursos existentes. Dessa forma, a realização da feira das profissões evidencia-se como uma ferramenta eficiente no cumprimento do papel das universidades de propagar o conhecimento sobre o ensino superior e proporcionar um ambiente favorável na escolha profissional dos estudantes do ensino médio.

04

Considerações Finais

IV

Síntese dos aprendizados, limitações encontradas e proposta de melhoria para a continuidade do modelo híbrido gamificado.

Proposta de melhoria

Inovação pedagógica

Mobile learning

A gamificação para fins educacionais tornou-se uma técnica de ensino e aprendizagem cuja importância vem aumentando nos últimos anos devido ao desenvolvimento tecnológico. Como visto na revisão da literatura, ela vai além das metodologias tradicionais, completamente distanciadas dos interesses e necessidades dos nossos alunos do século XXI. Consequentemente, esta dissertação teve como objetivo explorar a eficácia da gamificação para ensinar e aprender.

A proposta didática desta dissertação sugeriu uma lista de ferramentas de gamificação adaptadas ao ensino, oferecendo uma descrição detalhada de cada uma e propondo a realização de várias atividades, adaptadas ao grupo-alvo e ao nível, de forma a tornar o processo de aprendizagem mais apelativo. Estas atividades pretendem também fazer com que os alunos aprendam e assimilem os conteúdos do currículo de uma forma mais lúdica e bem-sucedida. A ideia é que os professores recolham as atividades desta proposta que mais se adequam aos seus alunos ao longo do ano letivo, de forma a gamificar a aula e introduzir uma metodologia de aprendizagem ativa e inovadora.

> **A nova era digital exige novos modelos de ensino e aprendizagem. Respondem, por um lado, às necessidades de um mundo high-tech em constante mudança e, por outro, à presença de atores com novos perfis — estudantes altamente digitais. Isso aponta para a necessidade de os professores explorarem e experimentarem seus esforços educativos no sentido de desenvolver atividades, metodologias e tecnologias muito para além do tradicional quadro-negro e livro didático, nomeadamente o mobile learning com gamificação e realidade aumentada.**

4.1 Proposta de Melhoria

Depois que os sistemas educacionais tiveram tempo suficiente para se adaptar à crise da saúde, podemos dizer com otimismo que a situação resultou em uma miríade de oportunidades para inovação educacional e para o desenvolvimento de habilidades digitais em alunos e professores, que podem descobrir e desenvolver ambientes educacionais alternativos que diversifiquem as formas de aprender e, com isso, gerem um ambiente de aprendizagem mais inclusivo.

A importância dos estilos de aprendizagem nas abordagens de aprendizagem ativa é central: para obter resultados significativos, os professores devem identificar os diferentes tipos de alunos que estão na sala de aula antes de começar a ensiná-los. Os estilos de aprendizagem indicam

como um aluno percebe, interage e responde ao ambiente (Moenikia; Zahed-Babelan, 2010). A primeira coisa que os professores precisam levar em consideração ao enfrentar um grupo de alunos é que eles podem ter interesses, habilidades e formas de motivação diferentes.

Na sala de aula, identificar a formação, os interesses e as motivações dos alunos é ainda mais importante, uma vez que forma e estratégias de aprendizagem parecem estar entre as variáveis mais importantes que influenciam o desempenho. Hsu (2017) enfatiza que, para alcançar uma melhor eficácia de aprendizagem, os professores não devem assumir que todos os alunos têm uma maneira idêntica de aprender, mas devem preparar uma instrução adaptativa para atender às suas diferentes preferências ou demandas.

Claramente, os professores devem atender à diversidade dos alunos, observando suas necessidades individuais, propondo diferentes estratégias de aprendizagem e aconselhando-os em todos os momentos, para que todos possam aprender de forma satisfatória, incluindo todos os estilos e ritmos de aprendizagem. Esta é a essência de uma educação verdadeiramente inclusiva, híbrida e gamificada: uma escola que acolhe, que motiva e que prepara o estudante para a vida.

REFERÊNCIAS

ABED. Associação Brasileira de Educação a Distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. 2011.

AGUIAR, F. (2020). Pandemia de COVID-19, paradigmas da educação contemporânea e os docentes. In: COVID-19: Educação e a ótica docente. Org. SENHORAS, E. Boa Vista: Editora da UFRR.

AMADO, J. (2014). Manual de investigação qualitativa em educação. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

ANTUNES, J. (2017). A Educação 4.0 já é realidade!

BACICH, L. (2020). Ensino híbrido: muito mais do que unir aulas presenciais e remotas. Inovação na educação.

BAXTER, R. J.; HOLDERNESS, D. K.; WOOD, D. A. (2016). Applying Basic Gamification Techniques to IT Compliance Training. Journal of Information Systems, v. 30, n. 3.

BERGMANN, J.; SAMS, A. (2012). Transforme sua sala de aula. Washington DC: ISTE.

BORBA, A. L.; BRAGGIO, M. Â. (2019). Como interagir em sala de aula com alunos portadores de transtornos de aprendizagem. Associação Brasileira de Dislexia.

BOUD, D.; COHEN, R.; SAMPSON, J. (2001). Peer Learning in Higher Education. London: Kogan Page.

BUSARELLO, R. I. (2016). Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural.

CARARA, M. L. (2016). Dificuldade de Aprendizagem e Vulnerabilidade Social. Universidade do Sul de Santa Catarina.

COMENIUS (2012). Estratégias e práticas em sala de aula inclusiva.

CONSOLO, A. (2020). Educação 4.0 e os desafios da escola contemporânea.

CORDOVA, T.; VARGAS, I. (2016). Educação maker SESI-SC. Conferência FabLearn Brasil, 1. São Paulo.

DAVIS, M. H.; McPARTLAND, J. M. (2012). High School Reform and Student Engagement. In: Handbook of Research on Student Engagement. Boston: Springer.

FAN, W.; WOLTERS, C. A. (2014). School motivation and high school dropout. British Journal of Educational Psychology, 84(1).

FAVA, R. (2014). Educação 3.0. São Paulo: Saraiva.

FELCHER, C. D. O.; FOLMER, V. (2021). O uso de Tecnologias Digitais no Ensino de Matemática. Ijuí: Editora Unijuí.

FERRI, F.; GRIFONI, P.; GUZZO, T. (2020). Online learning and emergency remote teaching. Societies, v. 10, n. 4.

FONTANELA, C.; SANTOS, M. A. S. S.; ALBINO, J. S. (2020). A sociedade 5.0 como instrumento de promoção dos direitos sociais no Brasil. Revista Justiça do Direito, v. 34, n. 1.

GARRISON, R.; KANUKA, H. (2004). Blended learning. The Internet and Higher Education, 7(2).

GUEVARA, A. J. H. (2018). Educação para a sociedade 5.0.

HALLAL, R.; HELLMANN, L.; GAFFURI, S.; REINALDO, F. (2014). Blended learning: uma experiência sobre a implantação de disciplinas EaD. SIED.

HAMARI, J. et al. (2016). Challenging games help students learn. Computers in Human Behavior, 54.

HSIN-YUAN, W.; SOMAN, D. (2013). Gamification of education. Rotman School of Management, University of Toronto.

HSU, T. (2017). Learning English with augmented reality. Computers & Education, 106.

KARABACAK, N. (1996). O efeito dos jogos educativos no nível de aprendizagem dos alunos. Universidade Hacettepe, Ancara.

KIM, B. (2012). Harnessing the power of game dynamics. College & Research Libraries News, 73(8).

KRAUSE, J. C.; FELBER, D.; VENQUIARUTO, L. D. (2018). O uso de jogos digitais no ensino de Física. RIS, v. 1, n. 2.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. (1980). Metáforas pelas quais vivemos. Chicago: University of Chicago Press.

LDB — Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

LÉVY, P. (1999). Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34.

MOENIKIA, M.; ZAHED-BABELAN, A. (2010). The role of learning styles in second language learning. Procedia Social and Behavioral Sciences, 2.

MOREIRA, F.; FERREIRA, M. J. (2017). Teaching and Learning Modelling based on Mobile Devices and Cloud. IJTHI, v. 13, n. 4.

PAPIM, A. A. P.; ARAÚJO, M. A.; PAIXÃO, K. M. G.; SILVA, G. F. (2018). Inclusão Escolar: perspectivas e práticas pedagógicas.

PERAYA, D. (2002). O ciberespaço: um dispositivo de comunicação e de formação midiatizada. In: ALAVA, S. Ciberespaço e formações abertas. Porto Alegre: Artmed.

PRENSKY, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw Hill.

RAMSDEN, P. (2003). Learning to teach in higher education. London: Routledge Falmer.

ROGERS, C. R. (1969). Freedom to learn. Columbus: Merril.

RONDINI, C. A. et al. (2020). Pandemia do covid-19 e o ensino remoto emergencial. Educação, v. 10, n. 1.

SADLER, D. R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. Instructional Science, 18.

SANTOS, F. M. F.; ALVES, A. L.; PORTO, C. M. (2018). Educação e tecnologias. Revista Científica da FASETE.

TAN, O. S. (2003). Problem-based Learning Innovation. Singapore: Thomson Learning.

TEIXEIRA, M. A. P. et al. (2008). Adaptação à universidade em jovens calouros. Psicologia Escolar e Educacional, v. 12, n. 1.

THOMAZ, E. M. S. (2018). Neurociência e seus vínculos com ensino, aprendizagem e formação docente. Dissertação de Mestrado. PUC-RS.

VELEGOL, S.; ZAPPE, S.; MAHONEY, E. (2015). The Evolution of a Flipped Classroom. Advances in Engineering Education.

VIANA, R. A. P. P. (2015). A Importância do Trabalho Multidisciplinar e dos Soft Skills. Arquivos de Ciências da Saúde, v. 22, n. 2.

VYGOTSKY, L. S. (2000). A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes.

WEIMER, M. (2002). Learner-centered teaching. San Francisco: Jossey-Bass.

APÊNDICE

Questionário de feedback aplicado aos participantes

1. Qual sua cidade de residência?
   a) Fortaleza
   b) Caucaia
   c) Maracanaú

2. Qual a sua idade?
   a) 14
   b) 15
   c) 16
   d) 17

3. Selecione sua série:
   a) 1ºAM
   b) 1ºBM
   c) 1ºAT

4. Você acha que a tecnologia (uso de celular, smartphone, rede social, redes de pesquisa online) está muito presente no seu estudo diário?
   a) Sim
   b) Não
   c) Talvez

5. Você já fez alguma atividade com processo gamificado (aprendizagem através de um circuito que lembra um jogo de tabuleiro) antes?

a) Sim
b) Não

6. O quanto você acha que o projeto Feira das Profissões pode contribuir para sua vida profissional?

a) Não contribui
b) Contribui pouco
c) Contribui de certa forma
d) Contribui muito

7. O quanto você acha que o projeto Feira das Profissões pode contribuir para seu desenvolvimento pessoal?

a) Não contribui
b) Contribui pouco
c) Contribui de certa forma
d) Contribui muito

8. Você teve alguma dificuldade durante o processo de trabalho híbrido da Feira das Profissões?

a) Sim, com a tecnologia
b) Sim, com o grupo de trabalho
c) Não, tudo ocorreu bem

9. Você acha que esse modelo de projeto com desafios semanais trabalha a sua gestão do tempo?

a) Sim
b) Não

10. Você conseguiu aprender fatores emocionais e sociais com o seu grupo durante o projeto?

a) Sim
b) Não
c) Talvez

12. Levando em conta que o ensino híbrido faz parte do processo de estudo escolar e domiciliar, você acredita que o ensino híbrido pode fazer parte do cotidiano estudantil?

a) Sim
b) Não
c) Talvez

13. Deixe sua sugestão, comentário ou elogio.

11. O quanto as seguintes habilidades foram trabalhadas durante o projeto Feira das Profissões:

	Nenhum	Pouco	Razoavel.	Cumpriu	Superou
Habilidades emocionais					
Conhecimentos práticos					
Conhecimentos teóricos					
Postura e ética profissional					
Estudos sobre mercado de trabalho					
Ensino híbrido					
Inteligência emocional					
Gestão de pessoas					
Gestão do tempo					

Desenvolvimento intelectual
Capacidade de planejamento

SOBRE A AUTORA

Jailana Souza Saraiva é pesquisadora, escritora, palestrante e gestora de projetos educacionais, com atuação nas áreas de educação, tecnologia, inovação e inteligência artificial aplicada ao ensino. Formada em Letras, mestre em Educação e gerente de qualidade e conformidade em projetos educacionais da Diretoria de Gestão e Projetos Educacionais da Fundação Getúlio Vargas, desenvolve estudos voltados à transformação digital, metodologias ativas, gamificação e inclusão educacional, com foco na construção de experiências de aprendizagem mais humanas, acessíveis e conectadas à realidade contemporânea.

Atua na coordenação e gestão de projetos estratégicos educacionais, com experiência em avaliação, qualidade e conformidade institucional, além de participação em iniciativas voltadas à formação docente, políticas públicas e inovação pedagógica. É autora de artigos e projetos acadêmicos relacionados ao ensino híbrido, competências socioemocionais e Educação 4.0 e 5.0.

Como escritora, utiliza o nome literário Jailana Lima e integra a Academia de Letras ALPAS 21, da qual é vice-presidente. Também desenvolve projetos artísticos, culturais e musicais sob o pseudônimo Jai Lanna, unindo arte, educação e tecnologia em suas produções.

Neste livro, a autora apresenta reflexões e práticas construídas a partir de experiências reais no contexto escolar, defendendo uma educação mais colaborativa, significativa e preparada para os desafios do século XXI.

CONECTE-SE

Acompanhe o trabalho da autora e continue a conversa:

Instagram	@jailana_saraiva
Instagram	@iacomjai
LinkedIn	Jailana Saraiva
Site	www.jailanasaraiva.com

Sobre o livro

A educação do século XXI exige novos caminhos. Este livro apresenta uma proposta metodológica que une ensino híbrido, práticas inclusivas e gamificação para transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, participativo e acessível.

A partir do projeto "Feira das Profissões", desenvolvido com estudantes do ensino médio ao longo de oito semanas, a autora mostra como percursos formativos gamificados — com missões, desafios e recompensas — despertam o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Fundamentado na Educação 4.0 e 5.0 e em autores como Lévy, Vygotsky e Busarello, o livro oferece a professores, gestores e pesquisadores ferramentas práticas e reflexões para uma escola mais conectada, colaborativa e significativa para todos.

"A nova era digital exige novos modelos de ensino que respondam à presença de estudantes altamente digitais."

Ensino Híbrido | Inclusão | Gamificação

Jailana Souza Saraiva

ISBN 978-65-5321-125-4 · DOI 10.47538/AC-2026.43 Editora Amplamente · 2026